



## 2024年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2024年2月9日

上場会社名 株式会社アカツキ 上場取引所 東  
コード番号 3932 URL <https://aktsk.jp/>  
代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 香田 哲朗  
問合せ先責任者 (役職名) CFO (氏名) 米島 慶一 TEL 03 (5422) 7757  
四半期報告書提出予定日 2024年2月13日 配当支払開始予定日 -  
四半期決算補足説明資料作成の有無：有  
四半期決算説明会開催の有無：無

(百万円未満切捨て)

### 1. 2024年3月期第3四半期の連結業績（2023年4月1日～2023年12月31日）

#### (1) 連結経営成績（累計）

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2024年3月期第3四半期	16,832	△7.2	1,561	△64.6	1,578	△60.1	674	△68.0
2023年3月期第3四半期	18,132	△3.4	4,405	△11.0	3,957	△23.9	2,105	△44.4

(注) 包括利益 2024年3月期第3四半期 837百万円 (△62.4%) 2023年3月期第3四半期 2,226百万円 (△42.9%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2024年3月期第3四半期	56.80	55.13
2023年3月期第3四半期	155.34	150.81

#### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2024年3月期第3四半期	47,423	34,246	71.8
2023年3月期	53,156	38,752	72.7

(参考) 自己資本 2024年3月期第3四半期 34,045百万円 2023年3月期 38,642百万円

### 2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2023年3月期	-	40.00	-	40.00	80.00
2024年3月期	-	40.00	-	-	-
2024年3月期（予想）	-	-	-	-	-

(注) 1. 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無

2. 2024年3月期の期末配当につきましては、現時点では業績予想が困難であることから未定としております。

### 3. 2024年3月期の連結業績予想（2023年4月1日～2024年3月31日）

当社グループは、ゲーム事業の短期的な事業環境が激しく変化する不確定要素が多いことに加え、コミック事業についても積極的に挑戦していく方針であり、適正かつ合理的な数値の算出が非常に困難であります。そのため、今後につきましては、四半期毎の決算や事業の概況の適時な開示に努めることにより、通期の業績予想については開示しない方針とさせていただきます。詳細につきましては、添付資料P3「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：無  
新規 ー社（社名）ー、除外 ー社（社名）ー

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：有

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2024年3月期3Q	14,181,100株	2023年3月期	14,143,600株
② 期末自己株式数	2024年3月期3Q	2,627,413株	2023年3月期	550,805株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2024年3月期3Q	11,865,812株	2023年3月期3Q	13,552,204株

(注) 1. 株式給付信託（J-ESOP）により信託口が保有する当社株式（2024年3月期3Q：32,156株、2023年3月期：50,077株）を、自己株式に含めて記載しております。

2. 株式給付信託（J-ESOP）により信託口が保有する当社株式（2024年3月期3Q：39,338株、2023年3月期3Q：64,530株）を期中平均株式数の計算において控除する自己株式数に含めて記載しております。

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

（将来に関する記述等についてのご注意）

本資料における予測値及び将来の見通しに関する記述・言明は、当社が現在入手可能な情報による判断及び仮定に基づいております。その判断や仮定に内在する不確実性及び事業運営や内外の状況変化により、実際に生じる結果が予測内容とは実質的に異なる可能性があり、当社は将来予測に関するいかなる内容についても、その確実性を保証するものではありません。

（四半期決算補足説明資料の入手方法について）

当社の四半期決算補足説明資料は決算発表後速やかに当社ウェブサイトに掲載する予定です。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	5
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	5
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	7
(セグメント情報)	7
(重要な後発事象)	8

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間における我が国経済は、雇用や所得環境が改善する下で、各種政策の効果もあって、緩やかな回復が続くことが期待されております。ただし、世界的な金融引締めに伴う影響や中国経済の先行き懸念など、海外景気の下振れが我が国の景気を下押しするリスクに十分注意する必要があります。

そのような状況の中、当社グループが属するゲーム業界を取り巻く環境につきましては、2023年の世界のゲーム市場の収益はマクロ経済が厳しい状況にもかかわらず、前年比で2.6%増加の1,877億ドルと予測されており、その中でも最も大きな割合を占めているモバイルゲームにつきましては前年比0.8%増の926億ドルの市場規模へ成長することが見込まれております。また2026年までに世界のゲーム市場の収益は2,124億ドルに成長することが見込まれているため、引き続きグローバルで成長し続ける業界であると考えられております。(出典:Newzoo「Global Games Market Forecast」)

また、前連結会計年度において当社グループが新規参入したコミック事業を取り巻く環境につきましては、国内の2022年コミック市場全体で前年比0.2%増の6,770億円と過去最高を更新しております。その中でも電子コミック市場は巣ごもり需要終息の影響で伸び率は縮小しているものの、前年比8.9%増の4,479億円と成長しております。

(出典:公益社団法人全国出版協会「出版月報」)さらに、当社グループが提供を始めた縦読みフルカラーコミック「ウェブトゥーン」の世界市場は、2027年に約2兆円規模にまで成長すると予想されております。(出典:QYResearch)

このような環境の中、当社グループは今後、さらなる成長を加速させるため、責任と権限を一体化して事業を運営するベンチャーグループを目指し、前連結会計年度においてゲーム事業とコミック事業の分社化及びDawn Capital 1号投資事業有限責任組合の組成等を進め、国内市場に閉じたプロジェクトへの事業投資を凍結し、グローバルポテンシャルを持つ大型プロジェクトへ集中投資することで、長期間の継続運営で大きなリターンを目指してまいりました。当社グループの主力事業であるゲーム事業では、既存タイトルの堅実な運用の下でも収益の落ち込みがあった他、3D×マルチデバイス×多言語を見据えた大型プロジェクトにリソースの大部分を集中させ、新規開発タイトルへの積極的な投資を進めてまいりました。また、コミック事業では当初予算内で検証フェーズを継続し、作品制作および他社プラットフォームでの販売強化を優先する方針のなか、有名クリエイターとの協業によるオリジナル作品の制作を進めてまいりました。

さらに、2023年12月には更なるゲーム開発力の強化、海外マーケティング力の強化、協業による新たなコンテンツの創出等を主たる目的とし、当社グループとしてグローバルへの挑戦を加速すべく、ソニーグループ株式会社(以下「ソニーグループ」という。)及び株式会社コーエーテクモホールディングス(以下「コーエーテクモホールディングス」という。)に対して自己株式処分による資本提携を行うとともに、両社と以下の内容の業務提携の合意に至りました。

#### ①ソニーグループ

当社グループが現在開発中及び今後開発するモバイルゲームの海外市場展開や新たなIP及びコンテンツの共同制作・開発などの領域での協業に向け、ソニーグループ及びその企業集団との更なる関係構築を進め、今後新たな事業機会の創出を図ってまいります。

#### ②コーエーテクモホールディングス

当社グループで既に進捗しているゲームプロジェクトに加え、下記3点においてコーエーテクモグループとの更なる関係構築を進め、今後新たな事業機会の創出を図ってまいります。

- A) マルチデバイス次世代運営型ゲームの開発・運用による協業
- B) 運営型ゲームのグローバル展開、マーケティング、パブリッシングによる協業
- C) 新たなIP、コンテンツ、サービスにおける協業

この結果、当第3四半期連結累計期間の経営成績は、売上高16,832百万円(前年同期比7.2%減)、営業利益1,561百万円(同64.6%減)、経常利益1,578百万円(同60.1%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益674百万円(同68.0%減)となっております。

セグメントごとの経営成績は、次のとおりであります。

(ゲーム事業)

当社グループのゲーム事業につきましては、より高いオリティとユーザー体験にこだわり、タイトルを厳選して開発・運用していく方針の下、既存タイトルの堅実な運用と、3D×マルチデバイス×多言語を見据えた大型プロジェクトにリソースの大部分を集中させ、新規開発タイトルへの積極的な投資を進めてまいりました。主力タイトルである株式会社バンダイナムコエンターテインメントとの協業タイトル「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」につきましては、世界同時キャンペーンをはじめ、国内外で複数の大型イベントを開催し、国内だけでなく米仏を含む8の国と地域にてストアセールスランキング(注)1位を獲得しました。また、株式会社スクウェア・エニックスとの協業タイトル「ロマンシング サガ リ・ユニバース」では、12月開催の5周年イベントが盛況で、ストアセールスランキング10位以内を複数回獲得するなど、コアファンを惹きつける長期目線での安定運営を継続してまいりました。また新規タイトルにつきましては、株式会社コーエーテクモゲームスとの協業タイトル「レスレリアーナのアトリエ ～忘れられた錬金術と極夜の解放者～」が9月23日にリリースされ、累計で300万ダウンロードを突破し、ストアセールスランキング10位以内を複数回獲得するなど順調な滑り出しとなりました。

しかしながら、前年6月に櫻坂46・日向坂46応援[公式]音楽アプリ「UNI'S ON AIR (ユニゾンエアー)」の運営体制変更等、ポートフォリオの見直しをおこなった影響や、新規リリースタイトルのプロモーション費用及び新規タイトルの開発費の増加を受けて、前年同期比では減収・減益となりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間においては、売上高15,793百万円(前年同期比11.5%減)、セグメント利益2,535百万円(前年同期比58.3%減)となっております。

(注)ストアセールスランキング: App Store またはGoogle Playのセールスランキング

(コミック事業)

当社グループのコミック事業につきましては、当初予算内で引続き検証フェーズを継続し、作品制作および他社プラットフォームでの販売強化を優先する方針のなか、有名クリエイターと協業によるオリジナル作品の制作に注力し、複数タイトルの連載を開始するなど積極的な投資を行っております。またオリジナル作品の他社プラットフォームへの展開の推進に伴って、作品の販売が堅調に推移し売上が伸長しております。

この結果、当第3四半期連結累計期間においては、売上高496百万円(前年同期比384.4%増)、セグメント損失310百万円(前年同期はセグメント損失768百万円)となっております。

(その他)

当社グループのその他事業はIP事業等が含まれており、当第3四半期連結累計期間においては、売上高542百万円(前年同期比208.8%増)、セグメント損失99百万円(前年同期はセグメント損失471百万円)となっております。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

当第3四半期連結会計期間末の総資産につきましては、前連結会計年度末に比べて5,732百万円減少し47,423百万円となりました。主な要因として、投資その他の資産におけるその他の増加881百万円があった一方で、現金及び預金の減少6,151百万円及び投資有価証券の減少414百万円があった影響によるものであります。

(負債)

当第3四半期連結会計期間末の負債につきましては、前連結会計年度末に比べて1,226百万円減少し13,176百万円となりました。主な要因として、買掛金の増加454百万円及び固定負債のその他の増加594百万円があった一方で、社債の償還による減少1,000百万円(1年内償還予定の社債を含む)、未払法人税等の減少1,249百万円があった影響によるものであります。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末の純資産は、前連結会計年度末に比べて4,505百万円減少し34,246百万円となりました。主な要因として、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上674百万円があった一方で、剰余金の配当1,009百万円及び自己株式の取得等4,426百万円があった影響によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社グループは、ゲーム事業の短期的な事業環境が激しく変化する不確定要素が多いことに加え、コミック事業についても積極的に挑戦していく方針であり、適正かつ合理的な数値の算出が非常に困難であるため、2024年3月期の業績見通しにつきましては開示しない方針とさせていただきます。

なお、業績見通しが適正かつ合理的に算出できる状況になりましたら、適時に開示する方針でございます。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2023年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	34,071	27,919
売掛金及び契約資産	3,940	3,718
仕掛品	267	594
その他	2,585	2,416
流動資産合計	40,864	34,648
固定資産		
有形固定資産	653	607
無形固定資産		
その他	10	73
無形固定資産合計	10	73
投資その他の資産		
投資有価証券	10,889	10,474
その他	738	1,619
投資その他の資産合計	11,627	12,094
固定資産合計	12,291	12,774
資産合計	53,156	47,423
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	623	1,077
1年内償還予定の社債	1,000	—
1年内返済予定の長期借入金	2,200	2,200
未払法人税等	1,265	16
賞与引当金	331	—
株式給付引当金	62	—
その他	1,865	2,232
流動負債合計	7,348	5,527
固定負債		
社債	3,000	3,000
長期借入金	4,000	4,000
その他	54	649
固定負債合計	7,054	7,649
負債合計	14,403	13,176
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	2,777	2,778
資本剰余金	2,776	2,777
利益剰余金	34,746	34,411
自己株式	△1,963	△6,389
株主資本合計	38,338	33,576
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	160	297
為替換算調整勘定	144	171
その他の包括利益累計額合計	304	468
新株予約権	94	183
非支配株主持分	14	18
純資産合計	38,752	34,246
負債純資産合計	53,156	47,423

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書  
(四半期連結損益計算書)  
(第3四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)
売上高	18,132	16,832
売上原価	7,576	7,416
売上総利益	10,556	9,415
販売費及び一般管理費	6,150	7,854
営業利益	4,405	1,561
営業外収益		
受取利息	9	34
為替差益	33	159
その他	22	23
営業外収益合計	65	217
営業外費用		
支払利息	32	38
社債発行費	25	—
出資金運用損	85	—
投資事業組合運用損	98	110
暗号資産評価損	271	40
その他	0	11
営業外費用合計	513	200
経常利益	3,957	1,578
特別利益		
事業譲渡益	211	—
投資有価証券売却益	42	87
特別利益合計	254	87
特別損失		
固定資産除却損	—	15
投資有価証券評価損	868	410
投資有価証券清算損	—	21
事業譲渡損	1	—
減損損失	63	—
特別損失合計	932	447
税金等調整前四半期純利益	3,278	1,218
法人税等	1,173	544
四半期純利益	2,104	673
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△0	△0
親会社株主に帰属する四半期純利益	2,105	674

(四半期連結包括利益計算書)  
(第3四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)
四半期純利益	2,104	673
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	71	137
為替換算調整勘定	50	26
その他の包括利益合計	121	164
四半期包括利益	2,226	837
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	2,226	838
非支配株主に係る四半期包括利益	△0	△0



(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当社は、2023年5月15日開催の取締役会において、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき、自己株式を取得すること及びその具体的な取得方法について決議し、2023年5月16日付で、東京証券取引所の自己株式立会外買付取引 (ToSTNeT-3) による買付けにより、普通株式2,094,500株を取得しました。この結果、株式給付信託 (J-ESOP) により、信託を通じて交付した自己株式を含め、当第3四半期連結累計期間において自己株式が4,426百万円増加し、当第3四半期連結会計期間末において自己株式が6,389百万円となっております。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

税金費用については、当第3四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(セグメント情報)

I 前第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位: 百万円)

	報告セグメント			その他 (注) 1	合計	調整額 (注) 2	四半期連結財 務諸表計上額 (注) 3
	ゲーム	コミック	計				
売上高							
顧客との契約から生じる収益	17,854	102	17,956	175	18,132	—	18,132
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	17,854	102	17,956	175	18,132	—	18,132
セグメント間の内部売上高又は振替高	110	—	110	7	118	△118	—
計	17,965	102	18,067	183	18,250	△118	18,132
セグメント利益又は損失 (△)	6,086	△768	5,317	△471	4,846	△440	4,405

(注) 1. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、IP事業等を含んでおりません。

2. セグメント利益又は損失の調整額△440百万円には、セグメント間取引消去10百万円、各報告セグメントに配分していない全社費用△451百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

3. セグメント利益又は損失は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

Ⅱ 当第3四半期連結累計期間(自2023年4月1日至2023年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位:百万円)

	報告セグメント			その他 (注)1	合計	調整額(注) 2	四半期連結財 務諸表計上額 (注)3
	ゲーム	コミック	計				
売上高							
顧客との契約から生じ る収益	15,793	496	16,289	542	16,832	—	16,832
その他の収益	—	—	—	—	—	—	—
外部顧客への売上高	15,793	496	16,289	542	16,832	—	16,832
セグメント間の内部売 上高又は振替高	33	4	38	11	49	△49	—
計	15,827	500	16,327	554	16,881	△49	16,832
セグメント利益又は損 失(△)	2,535	△310	2,224	△99	2,125	△564	1,561

- (注) 1. 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、IP事業等を含んでおりま  
す。  
2. セグメント利益又は損失の調整額△564百万円には、セグメント間取引消去16百万円、各報告セグメ  
ントに配分していない全社費用△580百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメント  
に帰属しない一般管理費であります。  
3. セグメント利益又は損失は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

(重要な後発事象)

(第三者割当による自己株式の処分)

当社は、2023年12月20日開催の取締役会において、ソニーグループ株式会社及び株式会社コーエーテクモホ  
ールディングスとの間で、それぞれ、同日付で資本業務提携に関する契約を締結し、両社に対する第三者割当によ  
る自己株式の処分(以下、「本自己株式処分」といいます。)を行うことを決議し、2024年1月9日に払込が完  
了しております。

1. 本自己株式処分の概要

(1) 払込期日	2024年1月9日	
(2) 処分株式数	普通株式 2,530,000株	
(3) 処分価額	1株につき2,113円	
(4) 調達資金の額	5,345,890,000円	
(5) 処分方法	第三者割当の方法による	
(6) 割当先	ソニーグループ株式会社	1,400,000株
	株式会社コーエーテクモホールディングス	1,130,000株

2. 本自己株式処分の理由

当社グループは、「世界をエンターテインする。クリエイターと共振する。」をミッションに、ゲーム事業を  
主軸にコミック事業にも挑戦し、デジタルコンテンツを武器にグローバルで戦える会社を中長期的に目指して  
おります。

当社グループの中核事業であるゲーム事業は、創業以来モバイルゲームを中心に国内外で事業を展開してま  
いりました。日本国内のモバイルゲーム市場では、昨今の市場環境の変化や端末性能の向上に伴い、日本国外への  
事業展開も前提として、モバイル端末だけでなく、PCや据え置き型ゲーム機でも同時に展開されるマルチデバ  
イス型のゲームタイトルが増加しております。モバイルゲーム市場は、今まさに、マルチデバイス、マルチ言語  
の“ライブゲーミング”という新たな市場へと進化を遂げようとしております。

当社グループにおきましても、今後、更なるゲーム開発力の強化、海外マーケティング力の強化、協業による  
新たなコンテンツの創出等を主たる目的とし、当社グループとしてグローバルへの挑戦を加速すべく、ソニーグ  
ループ株式会社及び株式会社コーエーテクモホールディングスに対して本自己株式処分による資本提携を行うと  
ともに、両社との業務提携の合意に至りました。